

Money game machine	
Title:	
Patent Number:	DE19706286
Publication date:	1998-05-07
Inventor(s):	SCHATTAUER JUERGEN (DE)
Applicant(s):	NSM AG (DE)
Application Number:	DE971006286 19970218
Priority Number(s):	DE971006286 19970218; DE961035561 19960902
IPC Classification:	G07F17/34
Requested Patent:	© DE19706286
Equivalents:	
Abstract	

The game machine grants money gains which are given because of random combinations of game symbols or other optically or acoustically representable game features. The machine also allows extra games because of particular game events, which lead to higher gains or higher chances of winning, through the facilitated gain of further special games. The machine comprises money input and output units, together with a gain display and storage arrangements. There is a gain index contained in a memory which decides, because of a predetermined profit plan through comparison with the respectively achieved combination, on profit or loss. There is also an extra game counter, and a point counter is provided which counts the special games which have led to no money profit as points. This grants, at a predetermined point status through comparison with a reference value, an associated amount of further extra games.

Best Available Copy

THIS PAGE BLANK (USPTO)



⑪ **BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND**



**DEUTSCHES
PATENTAMT**

⑫ **Offenlegungsschrift**
⑩ **DE 197 06 286 A 1**

⑤ Int. Cl.⁶:
G 07 F 17/34

① Aktenzeichen: 197 06 286.5
② Anmeldetag: 18. 2. 97
③ Offenlegungstag: 7. 5. 98

DE 197 06 286 A 1

⑥ Innere Priorität:
196 35 561. 3 02. 09. 96

⑦ Anmelder:
NSM AG, 55411 Bingen, DE

⑦a Vertreter:
Rechts- und Patentanwälte Lorenz Seidler Gossel,
80538 München

⑦b Erfinder:
Schattauer, Jürgen, 55595 Hüffelsheim, DE

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤a Geldspielgerät

⑤ Ein Geldspielgerät gewährt neben Geldgewinnen, die aufgrund zufallsgesteuerter Kombinationen von Spielsymbolen oder beliebiger anderer optisch oder akustisch darstellbarer Spielmerkmale gegeben werden, aufgrund besonderer Spielereignisse Serien von Sonderspielen, die zu höheren Gewinnen oder höheren Gewinnchancen durch den erleichterten Gewinn weiterer Sonderspiele führen. Das Geldspielgerät ist mit Geldeingabe- und -ausgabeeinheiten, mit Gewinnanzeige- und -speichereinrichtungen, mit einer in einem Speicher enthaltenen Gewinn-tabelle, die aufgrund eines vorgegebenen Gewinnplans durch Vergleich der jeweils erzielten Kombination über Gewinn oder Verlust entscheidet, und mit einem Sonderspielzähler versehen. Um in einer Sonderspielserie den höchstzulässigen Gewinn gewähren zu können, ist ein Punktezähler vorgesehen, der als Punkte die Sonderspiele zählt, die zu keinem Gewinn geführt haben, und der bei einem vorgegebenen Punktestand durch Vergleich mit einem Referenzwert eine diesem zugeordnete Anzahl von weiteren Sonderspielen gewährt, die einem Sonderspielzähler gutgeschrieben werden.

DE 197 06 286 A 1

Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein Geldspielgerät, das neben Geldgewinnen, die aufgrund zufallsgesteuerter Kombinationen von Spielsymbolen oder beliebiger anderer optisch oder akustisch darstellbarer Spielmerkmale gegeben werden, aufgrund besonderer Spielereignisse Serien von Sonderspielen gewährt, die zu höheren Gewinnen oder höheren Gewinnchancen durch den erleichterten Gewinn weiterer Sonderspiele führen, mit Geldeingabe- und -ausgabeeinheiten, mit Gewinnanzeige- und -speichereinrichtungen und einer in einem Speicher enthaltenen Gewinnabelle, die aufgrund eines vorgegebenen Gewinnplans durch Vergleich mit der erzielten Kombination über Gewinn oder Verlust entscheidet, und mit einem Sonderspielezzähler.

Die Gewährung einer Sonderspielserie, die aufgrund besonderer Spielereignisse oder nach erfolgreichem zumindest teilweise Durchlaufen einer Risikoleiter eintritt, stellt praktisch den erreichbaren Höchstgewinn dar, weil mit höherer Wahrscheinlichkeit höhere Geldgewinne gewährt werden, die sich in einer Sonderspielserie auf den praktisch erreichbaren Höchstgewinn summieren. Um den durch die Höhe der erreichbaren Gewinne ausgelösten Spielanreiz zu verringern und um dadurch auch den durch den Spielablauf selbst bedingten Spielanreiz zu betonen, bestehen für Geldspielgeräte Zulassungskriterien, aufgrund derer die erreichbaren Höchstgewinne begrenzt sind.

Bei bestehenden Geldspielgeräten ist es möglich, in einer Sonderspielserie aufgrund mit höherer Wahrscheinlichkeit eintretender Spielereignisse weitere Sonderspiele zu gewinnen. Derartige Spielereignisse können das Auftreten eines oder mehrerer mit höherer Wahrscheinlichkeit erreichbarer Spielsymbole sein, die nur in einer Sonderspielserie aufgrund sog. Merkmalsübertragungen zu weiteren Sonderspielen führen. Um die Höchstgewinne zu begrenzen, kann aufgrund der Zulassungsbestimmungen beispielsweise angeordnet werden, daß in Sonderspielserien einschließlich der aufgrund sog. Merkmalsübertragungen gewährter zusätzlicher Sonderspiele die Zahl von 50 Sonderspielen nicht überschritten werden dürfen. Dies kann dann zu unbefriedigenden Spielergebnissen führen, wenn zufallsabhängig in einer Sonderspielserie trotz der erhöhten Gewinnwahrscheinlichkeit nur eine geringe Anzahl von Gewinnen erzielt wird.

Ein objektiveres Zulassungskriterium zur Gewinnbegrenzung ist nicht die Begrenzung der Anzahl der Sonderspiele, die höchstens gewährt werden darf, sondern die Begrenzung auf einen Betrag, der höchstens in einer Sonderspielserie gewonnen werden darf.

Würde beispielsweise der Höchstbetrag, der in einer Sonderspielserie gewährt werden darf, auf DM 200,00 begrenzt und würde auf jeden Gewinn in einer Sonderspielserie DM 4,00 gewährt werden, würden sich 50 Gewinne in einer Sonderspielserie auf den angenommenen zulässigen Höchstgewinn von DM 200,00 summieren. Eine Serie von 50 Sonderspielen hat herkömmlich die Eigenschaft, sich aufgrund der sog. Merkmalsübertragungen zufallsabhängig im Mittel auf 100 Sonderspiele zu verlängern, die im Mittel zu einem Gewinn von DM 200,00 führen würden. Aufgrund der statistischen Wahrscheinlichkeit werden jedoch in 50% der Fälle mehr als DM 200,00 gewonnen, so daß die angenommene zulässige Grenze eines Höchstgewinns von DM 200,00 überschritten werden würde.

Aufgabe der Erfindung ist es, ein Geldspielgerät der eingangs angegebenen Art zu schaffen, das die Erwartung des Spielers, in einer Sonderspielserie den zulässigen Höchstgewinn zu erreichen, möglichst vollkommen erfüllt.

Erfindungsgemäß wird diese Aufgabe bei einem Geld-

spielgerät der eingangs angegebenen Art dadurch gelöst, daß ein Punktezzähler vorgesehen ist, der als Punkte die Sonderspiele zählt, die zu keinem Geldgewinn geführt haben, und der bei einem vorgegebenen Punktestand durch Vergleich mit einem Referenzwert eine diesem zugeordnete Anzahl von weiteren Sonderspielen gewährt, die einem Sonderspielezzähler gutgeschrieben werden.

Das erfindungsgemäße Geldspielgerät erfüllt die Erwartung des Spielers, im Falle einer Sonderspielserie auf jedes Sonderspiel den höchsten Sonderspielgewinn zu erreichen, in optimaler Weise, weil für nicht zu Gewinnen führende Sonderspiele immer wieder neue Sonderspiele gewährt werden, bis praktisch jedes gewährte Sonderspiel zu einem Sonderspielgewinn geführt hat.

Zweckmäßigerweise wird die Sonderspielserie durch einen in dieser erzielten Gewinne zählenden Sonderspielgeldgewinnzähler abgebrochen, wenn dieser den höchst zulässigen Geldgewinn gezählt hat.

Nach einer Ausführungsform der Erfindung geht der Punktezzähler auf Null zurück, wenn ein zu weiteren Sonderspielen führender Punktestand erreicht ist.

Der Punktezzähler kann auch erst dann zurückgestellt werden, wenn eine laufende Sonderspielserie abgespielt ist, wobei aufgrund der dann gewährten Sonderspiele eine Zusatz-Sonderspielserie gestartet wird, die zu der auslösenden Sonderspielserie gehört und diese somit nur verlängert.

Beispielsweise kann jedes Sonderspiel, das zu keinem Geldgewinn geführt hat, den Punktezzähler um einen Punkt erhöhen, wobei bei Erreichen von drei Punkten drei Sonderspiele gewährt werden und der Punktezzähler auf Null zurückgestellt wird.

Sollten zum Ende einer Sonderspielserie auf dem Punktezzähler noch Punkte vorhanden sein, die nicht zur Gewähr und von Sonderspielen geführt haben, weil die zu deren Auslösung erforderliche Höhe der Punktezahl nicht erreicht worden ist, kann für diese noch vorhandenen Punkte ein Geldgewinn gewährt werden.

Das erfindungsgemäße Geldspielgerät stellt eine den Spielanreiz erhöhende Variante vorhandener Geldspielgeräte dar, die aufgrund besonderer Spielereignisse oder aufgrund des Hochklettens auf üblichen Risikoleitern Sonderspielserien gewähren.

Die erfindungsgemäße Spielvariante läßt sich bei üblichen Geldspielgeräten verhältnismäßig einfach dadurch verwirklichen, daß zusätzlich ein Punktezzähler vorgesehen wird, der nicht gegebene Gewinne in Sonderspielserien zählt und aufgrund des Vergleichs mit einem Referenzwert immer dann zusätzliche Sonderspiele gewährt, wenn eine bestimmte Punktezahl, die auch Eins betragen kann, gezählt worden ist. Die zusätzlichen Sonderspiele können auf den üblicherweise vorhandenen Sonderspielezzähler aufgezählt oder auf einen zusätzlichen Sonderspielezzähler gezählt werden.

Nachstehend wird anhand der Zeichnung, in der an einem Flußdiagramm die Steuerung des Geldspielgeräts dargestellt wird, ein Ausführungsbeispiel der Erfindung näher erläutert.

Wird im Spielablauf des Geldspielgeräts ein Gewinn erzielt, erfolgt die Gewinnauswertung.

In einem ersten Schritt wird geprüft, ob der Gewinn in einem Sonderspiel bzw. einer Sonderspielserie erzielt worden ist. Wird der Gewinn nicht in einem Sonderspiel erzielt, erfolgt die übliche Geldgewinnauswertung und nach dieser ist die Gewinnauswertung beendet.

Während einer laufenden Sonderspielserie wird geprüft, ob ein Geldgewinn gegeben wird oder nicht. Wird ein Geldgewinn erzielt, erfolgt die entsprechende Geldgewinnauswertung und nach dieser deren Beendigung. Wird in der laufenden Sonderspielserie kein Geldgewinn erzielt, wird in ei-

nem nächsten Schritt geprüft, ob bereits der Maximalwert der Sonderspielezahl erreicht worden ist. Ist dies der Fall, wird der Punktezübler auf Null gestellt. Ist der Maximalwert der Sonderspielezahl noch nicht erreicht, wird für den Fall, daß in einer Sonderspielserie kein Gewinn gegeben wird, 5 der Punktezübler um 1 erhöht, was durch ein Display, beispielsweise die Erleuchtung einer oder einer weiteren Diode einer Leuchtdiodenreihe angezeigt werden kann.

Erreicht der Punktezübler einen vorgegebenen Stand n, wird der Sonderspielezähler um diese Zahl n erhöht, was 10 wiederum angezeigt werden kann.

Nach der Erhöhung des Sonderspielezählers um die Zahl n wird der Punktezübler wieder auf Null zurückgesetzt.

Patentansprüche

15

1. Geldspielgerät, das neben Geldgewinnen, die aufgrund zufallsgesteuerter Kombinationen von Spielsymbolen oder beliebiger anderer optisch oder akustisch darstellbarer Spielmerkmale gegeben werden, 20 aufgrund besonderer Spielereignisse Serien von Sonderspielen gewährt, die zu höheren Gewinnen oder höheren Gewinnchancen durch den erleichterten Gewinn weiterer Sonderspiele führen, mit Geldeingabe- und -ausgabeeinheiten, 25 mit Gewinnanzeige- und -Speichereinrichtungen, mit einer in einem Speicher enthaltenen Gewinnabelle, die aufgrund eines vorgegebenen Gewinnplans durch Vergleich mit der jeweils erzielten Kombination über Gewinn oder Verlust entscheidet, und 30 mit einem Sonderspielezähler, dadurch gekennzeichnet, daß ein Punktezübler vorgesehen ist, der als Punkte die Sonderspiele zählt, die zu keinem Geldgewinn geführt haben, und der bei einem vorgegebenen Punktestand 35 durch Vergleich mit einem Referenzwert eine diesem zugeordnete Anzahl von weiteren Sonderspielen gewährt, die einem Sonderspielezähler gutgeschrieben werden.
2. Geldspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Sonderspielserie durch einen die in dieser erzielten Geldgewinne zählenden Sonderspielgeldgewinnzübler abgebrochen wird, wenn dieser den höchst zulässigen Geldgewinn gezählt hat.
3. Geldspielgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß der Punktezübler auf Null zurückgeht, wenn ein zu weiteren Sonderspielen führender Punktestand erreicht ist.
4. Geldspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Punktezübler erst zurückgestellt wird, 50 wenn eine laufende Sonderspielserie abgespielt ist, und daß aufgrund der dann gewährten Sonderspiele eine Zusatz-Sonderspielserie gestartet wird.
5. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß jedes Sonderspiel, das zu 55 keinem Geldgewinn führt, den Punktezübler um einen Punkt erhöht und daß bei Erreichen von drei Punkten drei Sonderspiele gewährt werden und der Punktezübler auf Null zurückgestellt wird.
6. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, 60 dadurch gekennzeichnet, daß zum Ende einer Sonderspielserie für auf dem Punktezübler noch vorhandene Punkte ein Geldgewinn gewährt wird.

